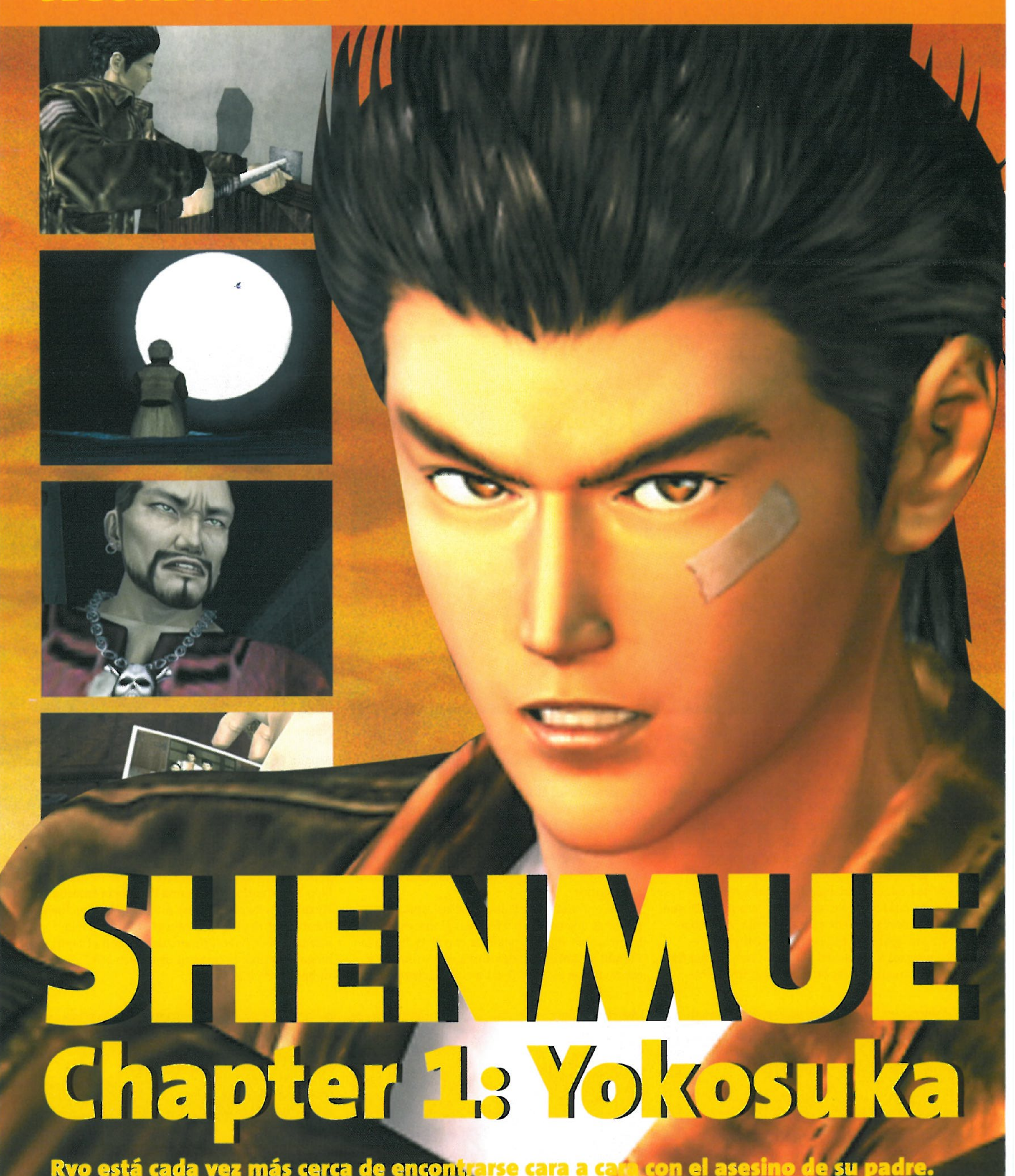


SHENMUE

Chapter 1: Yokosuka

Ryo está cada vez más cerca de encontrarse cara a cara con el asesino de su padre. Sigue sus pasos gracias a esta segunda parte de la guía del juego más grande.

¡METAL GEAR RYO!

Si alguna vez has jugado a Metal Gear Solid, aquí te sentirás como en casa. Los edificios del Viejo Almacén están fuertemente vigilados. Debes ir al otro extremo del área sin alertar a los guardias. Para ello, usa el botón A para ocultarte tras paredes, cajas y barriles. Si te ve un guardia, no tiene por qué haber acabado todo. Es posible dejarlo atrás, aunque las posibilidades de darte de bruces con otro son muy elevadas.Una vez que te hayas familiarizado con las pautas de los guardias, esto será pan comido, aunque puede llevarte un par de intentos.

Cada vez que te pillan pierdes un día entero. Si no lo has logrado tras tres o cuatro días, el viejo te dará un mapa de la zona.

En caso de seguir fallando, acabará señalándote las pautas de los guardias y la ubicación del Almacén núm. 8. Si aun así no lo consigues, lo más probable es que te deje por inútil.

Ya dentro del almacén, registra los estantes para encontrar un plato blanco. Cuando te hagas con él, alguien gritará. Ryo suelta la placa del susto y ésta cae al suelo con gran estrépito. Entra un hombre trajeado y te desafía. Antes de poder empezar a luchar (que le vamos a hacer), el Maestro Chen aparece en lo alto de la escalera y se presenta. Este venerable anciano te explica que de hecho hay otro espejo llamado **Espejo del Fénix** (Phoenix Mirror), que se encuentra en algún lugar de la casa de Ryo. También revela más datos sobre el asesino de Iwao-san.

Lan Di es el líder de una organización de nombre Chi You Men. Se está haciendo tarde, así que vete a casa a descansar un poco.







BUSCA EL ESPEJO

En cuanto te despiertes, ve a hablar con **Ine-san**. Te dirá que Fuku-san te estaba buscando. Ve al Dojo; **Fuku-san** está fuera mirando al árbol. Cuando ha acabado de hablar, Ine-san sale y te dice que tu padre dejó algo en la Tienda de Antigüedades antes de morir.

Si has estado cuidando de la gatita como es debido, cuando vayas al **Templo** comprobarás que ha crecido y ya puede salir de la caja por sí sola. Nozomi aparece y habla contigo. Dirígete a Sakuragaoka. El hijo del Maestro Chen te **desafía** de nuevo cerca de las obras, pero es imposible ganarle. Cuando haya quedado impresionado, la batalla se detendrá. Gui Zhang decide que quizá no necesites un guardaespaldas: puedes cuidar de ti mismo. Resulta irónico, pues, que lo siguiente que ves sea algo que tendría que preocuparte de veras: una extraña criatura llamada Chai te vigila desde un tejado. Logró oír toda la conversación y ahora sabe que el espejo robado no es en realidad el auténtico.

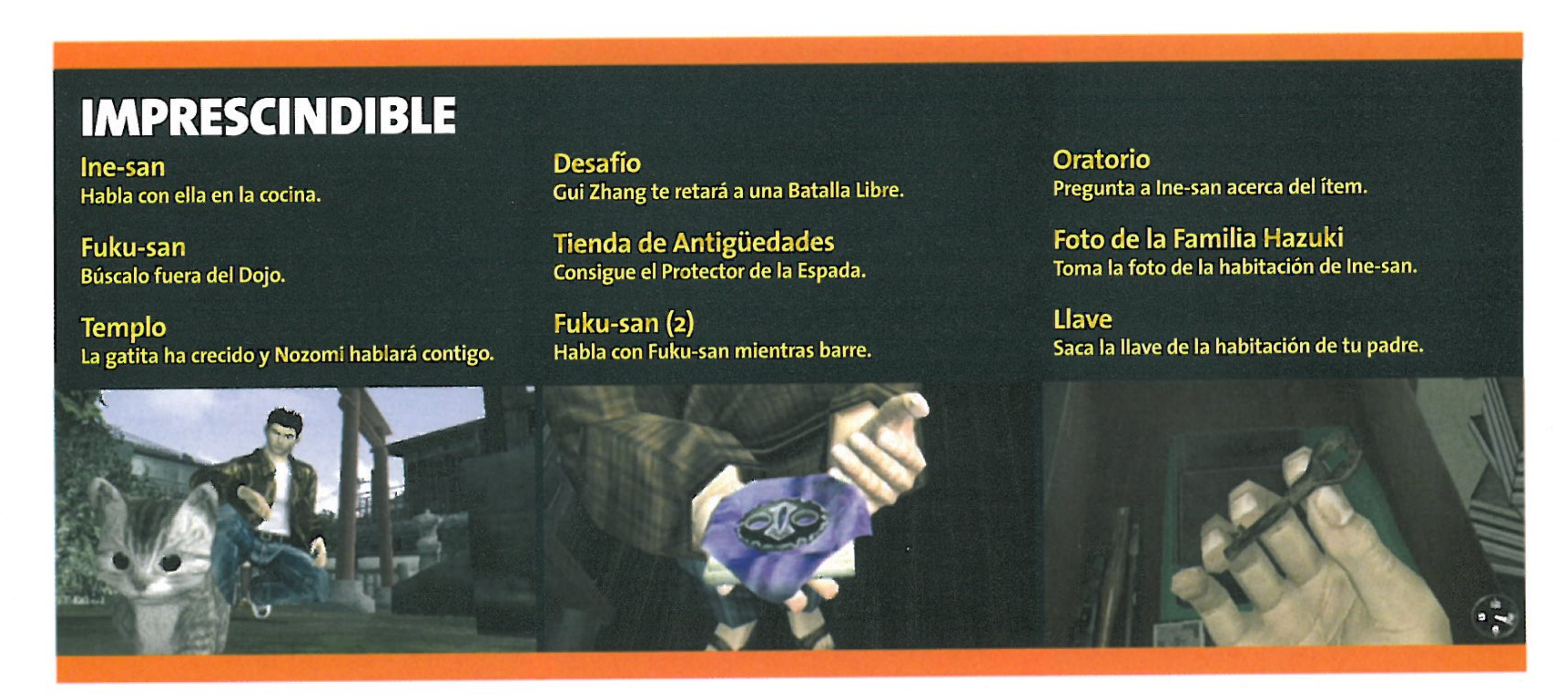
En la entrada de Dobuita ves a las aspirantes a matonas que llevaban a Mai por el mal camino. Intercambia algunas palabras con ellas. Vete a la **Tienda de Antigüedades** (Bunkado Antiques) y conversa con el viejo. Te dará el **Protector de la Espada de la Familia Hazuki** (Sword Handguard). Vuelve a casa y habla con **Fuku-san**.

Entra y habla con Ine-san (es probable que esté en el **Oratorio**). Ésta mira el objeto y te habla del blasón familiar (Hazuki Family Crest) que puedes encontrar en el Dojo. Hay un par de ítems en la casa que deberías recoger. El cajón de Ine-san (en el pequeño mueble que parece una silla situado al lado del armario) guarda una **Foto de la Familia Hazuki** (Photo of Hazukis). Además, hay una **llave** (Misterious Key) en una caja gris situada en la habitación de Iwao. Primero debes abrir el cajón y luego examinar la caja gris de dentro. Es el momento de ir al Dojo.









IMPRESCINDIBLE

Ine-san
Habla con ella en la cocina.

Fuku-san
Búscalo fuera del Dojo.

Templo
La gatita ha crecido y Nozomi hablará contigo.

Desafío
Gui Zhang te retará a una Batalla Libre.

Tienda de Antigüedades
Consigue el Protector de la Espada.

Fuku-san (2)
Habla con Fuku-san mientras barre.

Oratorio
Pregunta a Ine-san acerca del ítem.

Foto de la Familia Hazuki
Toma la foto de la habitación de Ine-san.

Llave
Saca la llave de la habitación de tu padre.

LOS SECRETOS DEL DOJO

Hay un estandarte en la estancia que está demasiado alto para poderlo alcanzar. Acércate a la banqueta y úsala para llegar al estandarte. Quítalo de la pared y toma el ítem del saliente. Es un **Pergamino Misterioso** (Mysterious Scroll). Utiliza la llave misteriosa para abrir la caja larga y estrecha al otro lado de la sala. Dentro hay una **hoja de Katana**. Acércate a los estandartes de la pared. Al quitar el de la derecha, verás un agujero que parece tener la forma perfecta para que quepa una Katana. Prueba a poner la hoja en el **agujero**. ¡Encaja a la perfección! Ahora quita el segundo estandarte. Hay un patrón circular parecido al ítem que recibiste en la Tienda de Antigüedades. Mira tu inventario y selecciona el Protector de Mano (Sword Handguard). Empuja la pared y se abrirá una entrada secreta. Te encontrarás en una sala vieja y sucia con un agujero en el centro. Baja por la escalera al sótano. Tienes que sacar la linterna al llegar abajo, o de lo contrario Ryo se limitará a volver a subir. Sigue el sinuoso corredor hasta llegar a la sala principal. Bordea la sala y usa las cerillas para encender las velas. Si hay algún candelabro vacío, pon una vela en él y enciéndela. Ya puedes apagar la linterna. En esta sala puedes hallar unos cuantos ítems. Además de las **cerillas** (matches), las **velas** (candles) y la **foto de tu padre** (Photo of father), hay un pergamino con el **Blindaje Punzante** (Stab Armor) y una **Hoja Blanca** (White Leaf), que caerá de un libro. Examina el espejo del rincón: verás un mensaje en el lado oculto de los estantes. Date la vuelta y léelo. Mira muy de cerca la base de los estantes. Parece como si los hubieran movido por algún sitio, ya que de las patas salen unos arañazos. Haz que Ryo vuelva a **arrastrar la estantería**. Allí donde ésta estaba hay una parte de pared descolorida... Pilla el **hacha** (axe) al otro lado de la sala y rompe la pared. En el pestillo de detrás de la pared verás el símbolo del Protector de Mano. Abre el pestillo para revelar un compartimiento secreto con una caja. Ábrela para hallar nada menos que ¡el **Espejo del Fénix** (Phoenix Mirror) original! Si te pasas mucho rato examinando el sótano, Fuku-san vendrá para darte alguna pista.





IMPRESCINDIBLE

Pergamino Misterioso
Usa la banqueta del Dojo.

Hoja de Katana
Usa la Llave Misteriosa para abrir la caja del Dojo.

Agujero
Mete la Katana en el agujero.

Protector de Mano
Colocalo en la marca de detrás del estandarte.

Cerillas
Toma las cerillas.

Velas
Toma las velas.

Foto de tu Padre
Pilla la foto.

Blindaje Punzante
Hazte con este pergamino de movimientos.

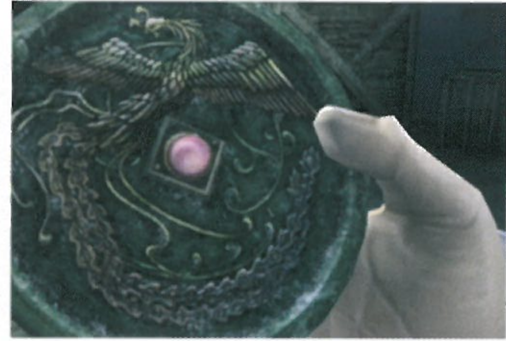
Hoja Blanca
Caerá de uno de los libros que abres.

Arrastra la estantería
Mueve los estantes del sótano.

Hacha
Atraviesa la pared con el hacha.

Espejo del Fénix
Consigue el Espejo del Fénix.







IMPRESCINDIBLE

Llámalo
Telefonea al Maestro Chen y acuerda una cita.

Ve en autobús
Pilla el bus que va al puerto de NY.

Habla con el Guardia
Dile al guardia de los edificios del Viejo Almacén quién eres.

Maestro Chen
Habla con el Maestro Chen.

Acciona el Interruptor
Dale al interruptor del ascensor para detener a Chai.

Fuku-san
Habla con Fuku-san de vuelta a casa.

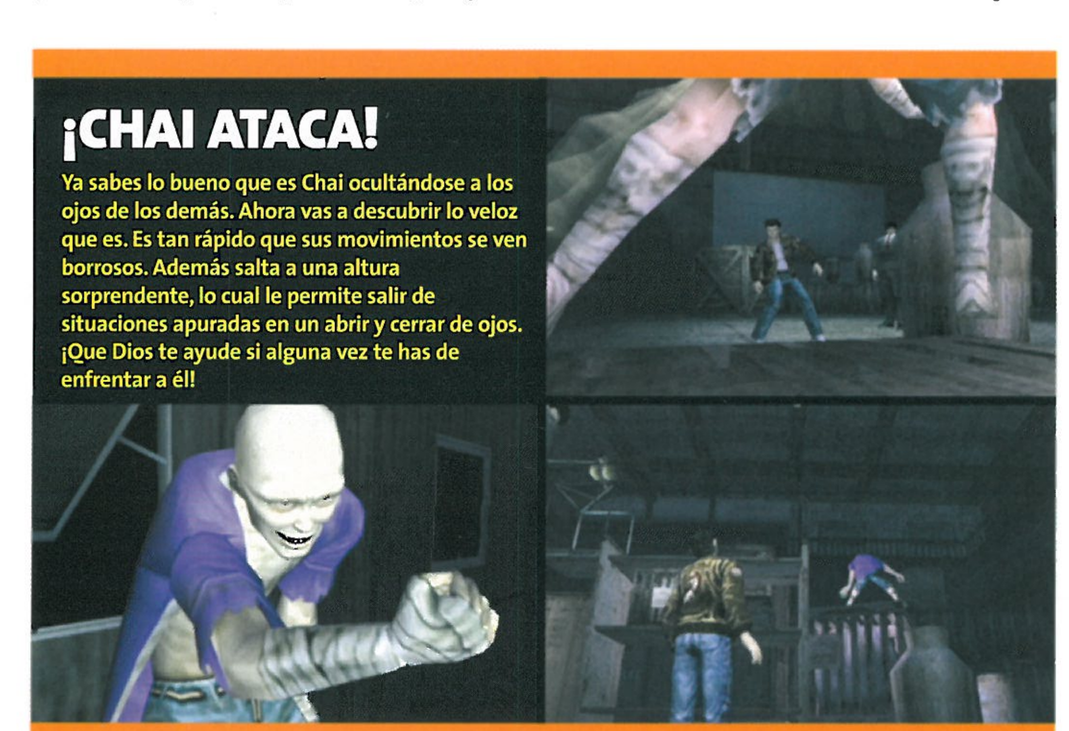
DE NUEVO CON EL MAESTRO CHEN

Necesitas hablar con el Maestro Chen acerca de tu hallazgo, pero seguramente es demasiado tarde para ir a New Yokosuka, así que vete a la cama. Cuando te despiertes por la mañana, **llámalo** al 0468 615647. Te dirán que vayas a verlo. Cruza Yamanose y pasa a ver a la gatita por el camino. Dirígete a la parada de autobús de Dobuita y **ve en autobús** al Puerto de New Yokosuka. Haz una breve visita a tus amigos (el viejo e Hisaka-san) por si tienen algo nuevo que decir. Luego llégate a los edificios del Viejo Almacén y **habla con el guardia** de la puerta. Éste te deja pasar: puedes ir libremente hacia el almacén sin preocuparte de los guardias. El **Maestro Chen** te explica que sus archienemigos, los Mad Angels, están estrechamente relacionados con la organización de Lan Di. Al parecer, el malvado Lan Di ya ha partido hacia Hong Kong.

De pronto, en medio de la conversación, Chai se tira desde el techo y pilla el espejo; ¡debe de haber estado observándote todo el rato! Chai es sumamente rápido. Antes de que te des cuenta, ha vuelto a lo alto del almacén. Durante un par de segundos, vacila y se queda sonriendo sentado en un mecanismo elevador; es tu oportunidad de detenerlo. Como parte de un QTE, lánzate hacia el panel de control del ascensor y **acciona el interruptor**. El ascensor dará una sacudida de lado, haciendo que Chai pierda el equilibrio y deje caer el espejo.

Advirtiendo su error, Chai salta a una ventana cercana y desaparece. Ryo recupera el espejo y sigue hablando con el Maestro Chen.

Volverás de forma automática a la casa de Ryo, donde hablas con el bueno de **Fuku-san**. Ya es hora de ir a la cama.



¡CHAI ATACA!

Ya sabes lo bueno que es Chai ocultándose a los ojos de los demás. Ahora vas a descubrir lo veloz que es. Es tan rápido que sus movimientos se ven borrosos. Además salta a una altura sorprendente, lo cual le permite salir de situaciones apuradas en un abrir y cerrar de ojos. ¡Que Dios te ayude si alguna vez te has de enfrentar a él!







IMPRESCINDIBLE

Fuku-san
Habla con él en su habitación.

Ine-san
Habla con ella en la cocina.

Global Travel
Consigue un panfleto sobre tarifas de viajes.

Asia Travel
Consigue un panfleto sobre tarifas de viajes.

Hucha
Vuelve con Fuku-san y consigue sus 40.000 yens.

Nozomi
Habla con Nozomi acerca de un transporte alternativo.

69.000 yens
Ve a Asia Travel y paga el precio del viaje en barco.

Nuevo billete
Vuelve a Asia Travel y sácate un nuevo billete.





EL BILLETE

Por la noche, Ryo tiene un sueño. Cuando te despiertes, ve a ver a **Fuku-san** a su habitación. Habla con él sobre ir a Hong Kong. Ambos iréis a la cocina y hablaréis con **Ine-san**. Tu amigo le explica todo sin demasiado tacto y ella se queda muy alterada. Parece que vas a tener que hacer esto por tu cuenta.

Ve hacia Dobuita, parando por el camino en el Templo para echarle un vistazo a la gatita. Ésta ha desaparecido; tal vez sólo esté dando un paseo. Visita la Agencia de Viajes **Global Travel Agency** de Dobuita. Habla de Hong Kong con el hombre de dentro y te dará un prospecto (Hong Kong Flier). Es demasiado caro.

Mira en **Asia Travel**. Lo encontrarás en la calle que gira a la derecha después de la Floristería de Nozomi. La mujer de aquí es de lo más grosero. Ten paciencia y al final conseguirás el prospecto (Bargain Flier). Esta compañía es algo más barata, pero sigue siendo demasiado.

Regresa a casa (si escuchas un maullido por el camino ve a buscar el gato y llévaselo a Megumi) y habla con Fuku-san, quien está en su cuarto. En cuanto le explicas el problema, se va a su escritorio y toma su hucha. Ha conseguido ahorrar 40.000 yens pero aún te falta mucho para la cantidad que necesitas. Vuelve a Dobuita y habla con Nozomi; te recomendará ir en barco. Vuelve a visitar las agencias de viajes y pregúntales precios de billetes de barco. En Global Travel no tocan este tipo de transportes, de modo que parece que tendrás que hablar con esa insufrible mujer. Pregúntale por los viajes en barco y echará un folleto fotocopiado sobre la mesa. ¡Sólo cuesta **69.000 yens**! Entrega el dinero. La mujer te dirá que vuelvas dentro de tres o cuatro horas. Ya sabes lo que puedes hacer en Dobuita. Por probar algo diferente, participa en la tómbola comprando algún producto del Mercado de Tomates (Tomato Convenience Store).

Al cabo de cuatro horas vuelve a Asia Travel. La chica se ha ido, y en su lugar hay otra persona. Al parecer ha habido algún problema.

Puede que tengas que recordarle con toda cortesía (es un decir) lo mucho que ese billete significa para ti. Al final accederá a darte un **nuevo billete**. Por desgracia, parece que tendrás que volver mañana.













RECOGE EL BILLETE

Ya será tarde. Vuelve a Sakuragaoka y entrénate un rato en el parque. Después vete a casa y habla con **Fuku-san** antes de irte a la cama. Ryo tendrá otro sueño, esta vez acerca de la misteriosa Sha Hua.

Por la mañana sonará el teléfono. Fuku-san lo descuelga y te lo pasa. Es Jimmy, de la agencia Asia Travel, quien queda contigo **al mediodía en You Arcade**. Aún quedan un par de horas hasta la cita, así que entrénate o bien intenta ganar un premio decente en la tómbola. Al mediodía ve a You Arcade. Jimmy debe de haberle dicho a **Chai** que estarías ahí, ya que se tira sobre ti por detrás y te manga el billete. Es un oponente durísimo y tus posibilidades de ganar son bastante limitadas. Mírate el recuadro 'Luchar con Chai' si quieres consejos para vencerlo.

Si ganas el combate, podrás seguir adelante con normalidad. Chai huirá y podrás ir directo a la agencia Asia Travel. En caso de perder, Fuku-san aparece en la puerta y Chai se larga. Fuku-san te lleva de vuelta a tu habitación para que te recuperes. Te despiertas a la mañana siguiente lleno de rabia. Es hora de ir a decirle cuatro palabritas a tu amigo Jimmy. Este hombre es una vergüenza para el gremio de agentes de viajes.

IMPRESCINDIBLE

Fuku-san
Habla con Fuku antes de ir a la cama.

Al mediodía en You Arcade
Habla con Jimmy por teléfono y queda con él.

Chai
Lucha con Chai en You Arcade.

SOÑANDO CON SHA HUA

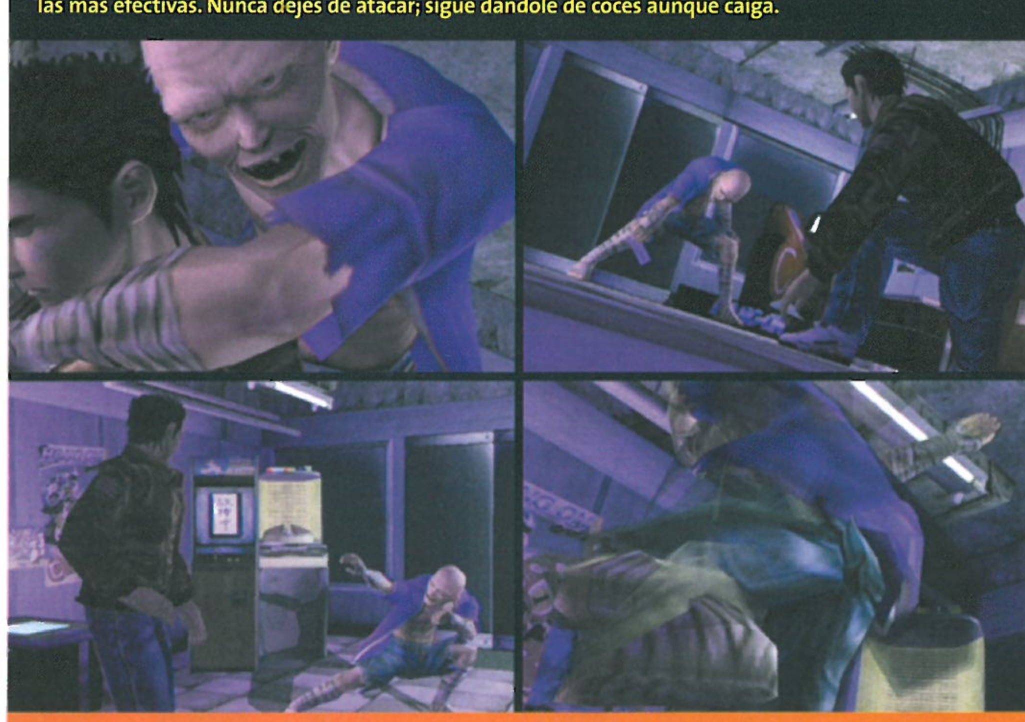
Debe de haber algún vínculo entre Ryo y Sha Hua. Ya ha soñado con el águila que vuela con ella. Ahora sueña con ella. Es casi como si lo estuviera llamando para que fuera a China. Sea como fuere, ha funcionado. Tienes que ir a Hong Kong; cómo llegar allí ya es otra cuestión. Sha Hua parece ser una parte muy importante de Shenmue...



LUCHAR CON CHAI

Ya sabes lo sigiloso y rápido que es Chai. Ahora es momento de averiguar cómo es de mortífero. La postura defensiva de Chai lo convierte en un blanco muy pequeño. Se agazapa y muchos de tus puñetazos dan al aire. Por lo tanto, es mejor usar patadas.

De todos los puñetazos, sólo la Noria (Big Wheel), las Hojas Dobles (Twin Blades) y el Chispazo Ascendente (Rising Flash) le acertarán. Entre las patadas, la Luna Oscura (Dark Moon), la Patada del Trueno (Thunder Kick), el Segador Sombrío (Shadow Reaper) y el Ciclón Reptante (Crawl Cyclone) son las más efectivas. Nunca dejes de atacar; sigue dándole de coces aunque caiga.



ATRAPA A JIMMY









Con todo este jaleo, que no se te olvide que lo más probable es que Jimmy sea el causante de todo. Te debe un billete y una disculpa.

No le digas a nadie lo que piensas hacer; sal de la casa y vete a Dobuita. A las 10 a.m., la agencia Asia Travel debería estar abierta, pero no abrirá en todo el día. Resulta obvio que Jimmy está que no le llega la camisa al cuerpo. Sus informadores deben de haberle dicho que te habías recuperado. Acércate a la puerta y llama. Al cabo de un rato Jimmy responderá. Cuando te ve intenta volver corriendo adentro. Ryo lo agarra, pero él le da un empujón y se da a la fuga. A continuación viene un QTE en el que persigues a Jimmy desde la agencia Asia Travel hasta You Arcade, pasando por el área de tascas. Hay varias personas y obstáculos que te frenarán. Puedes permitirte atascarte en una o dos pulsaciones de botón, pero una sola más y Jimmy desaparecerá de vista.

Después de todo esto, Ryo está estresado, y la paliza que le dé a Jimmy estará justificada.

TÓMATELO CON CALMA

El Disco 3 empieza justo después de atrapar a Jimmy. Ryo lo lleva a rastras a Asia Travel y se pone a amenazarlo. Jimmy te da un billete de repuesto, pero te está ocultando algo. Zarandéalo un poco y te dirá que Chai forma parte de los Mad Angels. Si bien recuerdas, la organización de Lan Di trabaja estrechamente con ellos. Entonces eso lo confirma: Chai trabaja para Lan Di, lo que significa que sabe lo del espejo auténtico.

Jimmy te dice después que los Mad Angels suelen andar por el puerto. Si consiguieras un trabajo allí, tal vez podrías enterarte de más cosas. Es demasiado tarde para hacer el viaje hasta New Yokosuka, así que mata el tiempo hasta las 8 p.m. y luego duerme un poco. Puede que quieras hablar con **Nozomi** antes de ir a casa. Pásate por el **Templo** camino de casa. La gatita ha vuelto de sus paseos y parece estar bien.

Al llegar a casa, **Fuku-san** tiene una charla contigo. Por la noche, Ryo sueña otra vez con Sha Hua.

Por la mañana ve al Dojo; Fuku-san dejará que te entrenes con él. Ahora no deberías tener ningún problema para vencerlo. Ve al Templo para contemplar una secuencia de vídeo con **Megumi** y Nozomi. Mientras recorres Dobuita, conversa con **Nozomi**. Dirígete a la **parada de autobús** y pilla el que va al puerto.

IMPRESCINDIBLE

Nozomi
Charla con Nozomi antes de ir a casa.

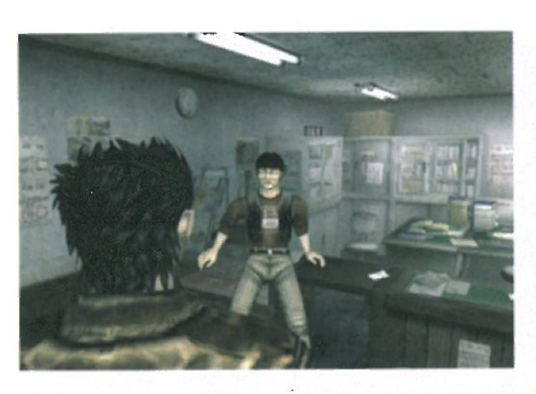
Templo
Échale un vistazo a la gatita en el Templo.

Fuku-san
Explícale a Fuku-san lo ocurrido.

Megumi
Ve al Templo por la mañana.

Nozomi (2)
Ten otra charla con Nozomi.

Parada de autobús
Sube al bus que va al puerto.





¡GATITA, GATITA!

Si has cuidado de la gatita, habrá crecido y se habrá ido a dar un garbeo. Ahora ha vuelto y ha aprendido a trepar. A Megumi le preocupa que pueda hacerse daño si cae, pero todos se quedan tranquilos cuando demuestra su habilidad saltando al suelo sin problemas.



TRADUCE LOS PERGAMINOS

Baja del autobús y dirígete al Almacén núm. 18; es el primer almacén a la izquierda. Abre la puerta y dentro encontrarás al **capataz**, aunque no se mostrará muy atento. Vete al Embarcadero de Amihama (cerca del Almacén núm. 13). Entre las 12:30 y la 1 p.m., aparecerá **Goro**. Tras vuestro último encuentro su actitud ha cambiado bastante y será muy amable contigo. Incluso promete conseguirte un trabajo. Te pide que os veáis mañana a mediodía ante el Almacén núm. 1. Eso te deja un montón de tiempo, pero hay otras cosas que debes hacer.

Tendrás en tu poder dos pergaminos que no has podido usar. Ello se debe a que están escritos en chino. Ve al teléfono cercano a la entrada del puerto y dale un telefonazo al **Maestro Chen** al 0468 615647. Da las contraseñas como de costumbre. Gui Zhang responde al teléfono. Te dice que vayas a verlo al almacén. Ve a la puerta del Viejo Almacén y dile al guardia adónde vas. Ve al Almacén núm. 8 y enséñale a Gui Zhang el **pergamino del Blindaje Punzante** (Stab Armor). Él te lo traduce. Ahora puedes seleccionarlo y aprendértelo. Ve al teléfono y llama de nuevo a Gui Zhang. Háblale del **Pergamino Misterioso** (Fierce Tiger). Muéstraselo para que pueda leerlo. Al parecer, sólo el Maestro que lo escribió puede enseñarte el movimiento. Pilla el autobús de las 6:30 p.m para volver a casa.

En cuanto llegues a Dobuita, ve al área frente a You Arcade. Allí estará Eri, la amiga de Nozomi. Parece preocupada por su amiga y dice que últimamente Nozomi está deprimida. Ve a casa y duerme un poco.

Por la mañana, entrena con Fuku-san y luego ve al puerto. Hacia las 12:10 se presentará Goro con **Mai**. Te ha arreglado un trabajo. Tienes que ir a ver al jefazo a la oficina del **Centro de Comercio Alpha** (Alpha Trading Office) antes de las 2 p.m. Hisaka te dirá donde está. Éste te lleva ante **Mark**, quien te enseña a usar una Carretilla Elevadora. Mírate el recuadro '¡Levántalo, pequeño!' para más información sobre el uso de la carretilla. Para cuando hayas completado tu primera tarea, casi será hora de terminar. El trabajo acaba a las 5 p.m., que es cuando debes presentarte en la oficina para recoger tu jornal.





IMPRESCINDIBLE

Capataz
Habla con el capataz frente al Almacén núm. 18.

Goro
Habla con Goro frente al Almacén núm. 12.

Maestro Chen
Llama al Maestro Chen desde el teléfono público.

Pergamino del Blindaje Punzante
Muéstrale a Gui Zhang el Pergamino del Blindaje Punzante.

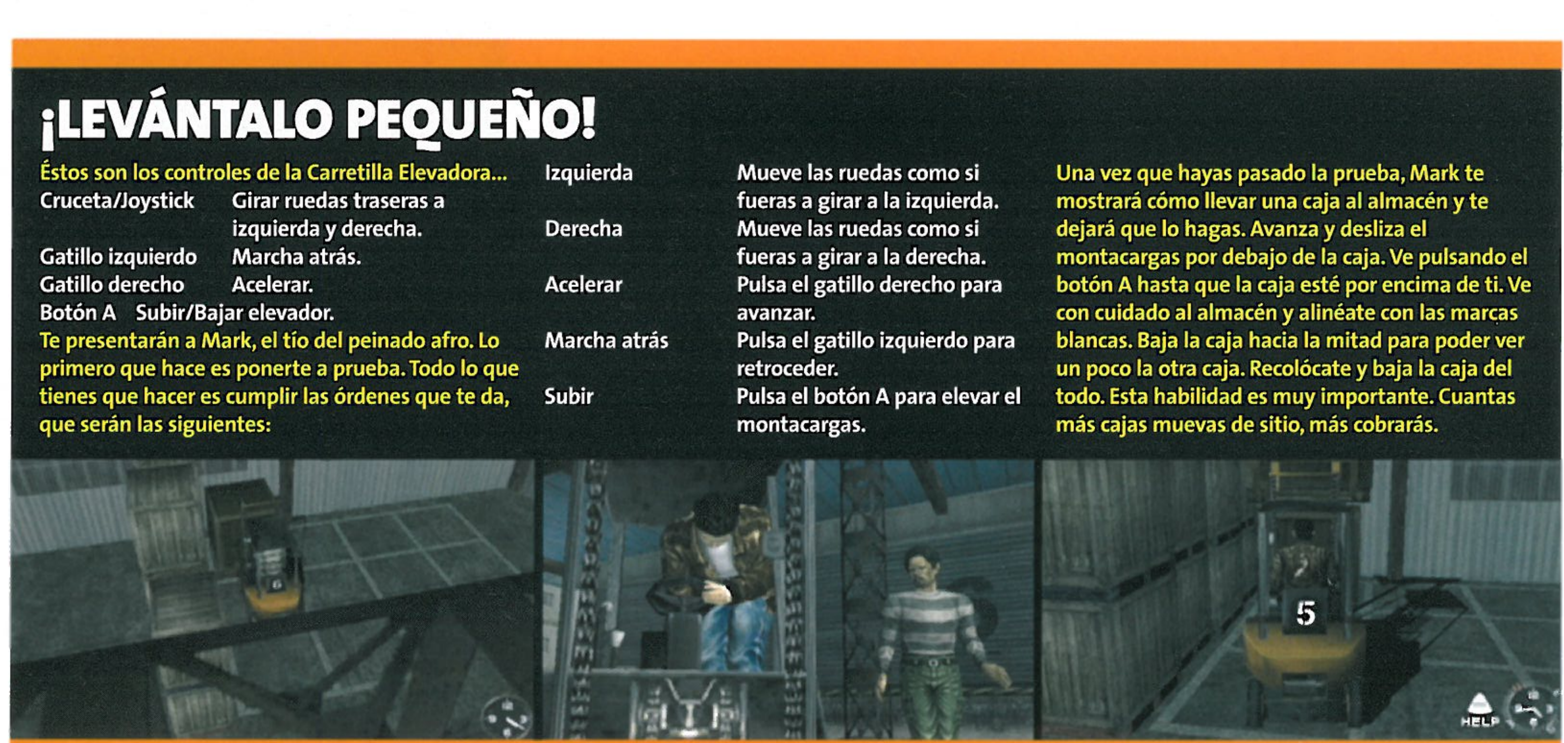
Pergamino Misterioso
Enséñale a Gui Zhang el Pergamino Misterioso.

Eri
Habla con Eri cerca de You Arcade.

Mai
Habla con Mai y Goro frente al Almacén núm. 1.

Centro de Comercio Alpha
Ve a la oficina del Centro de Comercio Alpha.

Mark
Haz que Mark te enseñe a usar la Carretilla Elevadora.



¡LEVÁNTALO PEQUEÑO!

Éstos son los controles de la Carretilla Elevadora...

Cruceta/Joystick	Girar ruedas traseras a izquierda y derecha.
Gatillo izquierdo	Marcha atrás.
Gatillo derecho	Acelerar.
Botón A	Subir/Bajar elevador.

Te presentarán a Mark, el tío del peinado afro. Lo primero que hace es ponerte a prueba. Todo lo que tienes que hacer es cumplir las órdenes que te da, que serán las siguientes:

Izquierda	Mueve las ruedas como si fueras a girar a la izquierda.
Derecha	Mueve las ruedas como si fueras a girar a la derecha.
Acelerar	Pulsa el gatillo derecho para avanzar.
Marcha atrás	Pulsa el gatillo izquierdo para retroceder.
Subir	Pulsa el botón A para elevar el montacargas.

Una vez que hayas pasado la prueba, Mark te mostrará cómo llevar una caja al almacén y te dejará que lo hagas. Avanza y desliza el montacargas por debajo de la caja. Ve pulsando el botón A hasta que la caja esté por encima de ti. Ve con cuidado al almacén y alinéate con las marcas blancas. Baja la caja hacia la mitad para poder ver un poco la otra caja. Recolócate y baja la caja del todo. Esta habilidad es muy importante. Cuantas más cajas muevas de sitio, más cobrarás.





GÁNATE LA VIDA LEVANTADO COSAS

Dirígete al área del Almacén núm. 4 a eso de las 7 p.m. Dos motoristas atacan al viejo y tú tendrás que intervenir.

Los motoristas te desafían a una carrera con sus motos que adoptará la forma de un QTE. El otro motorista te tira objetos, tú sólo tienes que esquivarlos pulsando los botones apropiados.

Hacia las 9 p.m., Goro pasará andando junto a la parada de autobús. Ten una charla con él y luego vete a casa. Graba antes de acostarte porque por la mañana no podrás.

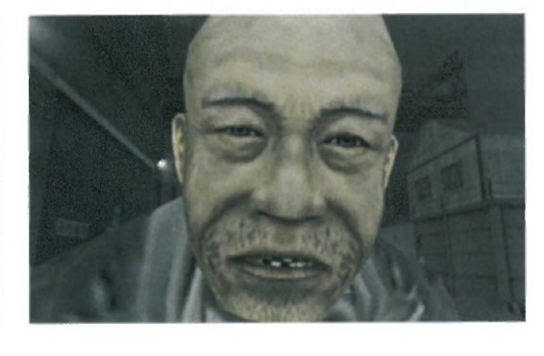
Cuando despiertes, vuelve al trabajo. Dado que tienes un trabajo, Ine-san ha dejado de darte tu paga (¿o pensabas que te iba a mantener toda la vida?). Sal por la puerta e irás directamente al puerto. Tu primera tarea del día es participar en ¡la carrera diaria de Carretillas Elevadoras! Se han colocado barriles con flechas para formar un circuito. Al principio será difícil a rabiar, pero te acostumbrarás a él. Mírate el recuadro 'Corriendo con carretillas'.

CORRIENDO CON CARRETILLAS

Correrás contra cuatro oponentes. Cuesta un poco pillarle el tranquillo a la dirección; la mejor forma de superar curvas es tomarlas lo más abiertas que puedas. El menor roce con una pared detendrá tu vehículo en seco, así que ojo con los laterales.
Al intentar adelantar no seas demasiado ambicioso: quédate detrás hasta tener una posibilidad decente de pasar. Si intentas rebasar a alguien en un pasadizo estrecho, lo más probable es que roces algo y pierdas un montón de tiempo. No te arriesgues. Al final de la carrera, Mark te premia con una Carretilla Elevadora de juguete, que lleva impresa en un lado la posición que has conseguido. A falta de un premio en metálico, no está mal.







TRABAJO, TRABAJO, TRABAJO,

Es hora de ponerse en faena. Mark te da un mapa del trabajo que hay que hacer. Hay que trasladar mogollón de cajas desde la entrada de los Viejos Almacenes al Almacén núm. 18. Éstas se encuentran en pilas de dos. No puedes levantar dos cajas a la vez, así que iza el montacargas a media altura y levanta la de arriba. El Almacén núm. 18 está a la vuelta de la esquina, frente al Mercado de Tomates. Trabaja hasta la hora de comer. Pararás de forma automática.
Mark está sentado junto al muelle con su almuerzo cuando dos Mad Angels le quitan la comida a patadas y empiezan a molestarlo. Hay formas específicas de encargarse de estos tipos. Mira el recuadro 'Mad Angels' para más detalles.

A las 2 p.m. volverás al trabajo. Sigue moviendo cajas. En algún momento de la tarde se te acercarán tres miembros de la banda de los Mad Angels. Parece que las noticias vuelan, pero no va a servir de nada porque seguro que ganas, ¿verdad? Hay una forma especial de acabar con ellos que detallamos en el recuadro 'Mad Angels'. Observa que en esta sección no hay recuadro de 'Imprescindibles' porque todo lo que aquí pasa es automático.

MAD ANGELS

Los dos primeros Mad Angels son muy sencillos, mantén la distancia y sacúdelos con Lunas Oscuras y Golondrinas Dobles. Una Patada de la Medialuna (Crescent Kick) hace maravillas. Del segundo grupo de Mad Angels te puedes ocupar igual. Sin embargo, hay una forma mucho más satisfactoria de liquidarlos. Al empezar la pelea, deja que uno de ellos te derribe. Mientras te incorporas, se apiñarán sobre ti. En cuanto estés pie, realiza una Patada Ciclón (Cyclone Kick).







¡NUEVOS MOVIMIENTOS!

Prosigue con tu trabajo hasta las 5 p.m. No te volverán a interrumpir hasta que sea la hora de irse. Recoge tu salario en la oficina y sal afuera. Goro viene corriendo y habla contigo un rato.

A cosa de las 6 p.m. te interceptará Gui Zhang. Éste pone a prueba tus habilidades sorprendiéndote por detrás. Ryo esquivará el ataque. Gui Zhang queda tan impresionado que se ofrece a enseñarte un nuevo movimiento. Acepta su oferta y mira cómo lo ejecuta; sólo lo hará una vez, así que fíjate bien. El Picado de la Golondrina (Swallow Dive) es una patada de corto alcance. Se realiza pulsando Atrás + A. Ve practicando este movimiento para ganar experiencia con él. Gui Zhang sigue hablando contigo un rato más.

Ve desde el Mercado de Tomates a la salida: el viejo saldrá para venir contigo. Te desafiará a que le golpees, pero cada vez que intentes atizarle esquivará el golpe. Está usando un movimiento llamado el Paso de la Sombra (Shadow Step). Dice que tu padre conocía este movimiento. El viejo se ofrece a enseñártelo.

Acepta la oferta y ejecuta el movimiento pulsando Adelante + Y + B. Practica el movimiento. Ya no hay nada más que puedas hacer esta noche, o sea que más te vale irte a casa. Soñarás con el espejo del Fénix.

¡ES NAVIDAD!

Conforme pasan los días, las calles se cubren de nieve. Ésta tarda un tiempo en cuajar, pero pronto los árboles y los coches quedarán tapados por un manto blanco. Alguien vestido de Papá Noel ¿o es el de verdad? deambula por las calles de Dobuita. Hay pancartas navideñas en todas las tiendas, y el Mercado de Tomates tiene incluso hojas de acebo colgando en el exterior. No hay que ser muy inteligente para deducir que ha llegado la entrañable navidad.





VUELTA A EMPEZAR

Te despiertas y te vas directo a trabajar. Al llegar al puerto será la hora de la carrera diaria. Pese a tu recién descubierto talento para mover cajas, no serás ni mucho menos tan bueno corriendo como creías. La carrera es otro cantar.

Recoge tu premio y ponte a trabajar. Hoy trasladarás cajas desde delante del Mercado de Tomates a la parte de atrás del Almacén núm. 3. Al mediodía te sentarás a la orilla del agua con tus compañeros y disfrutarás de una comida gratis. Aprovecha que todos tus compañeros están juntos, para hablar con ellos. Ninguno de ellos sabe mucho sobre los Mad Angels, así que más te vale explorar hasta que acabe la hora de comer.

Sigue trabajando toda la tarde. A eso de las 3:30 p.m. te atraparán en el Almacén núm. 3 los motoristas de Dobuita. Tranquilo, estos tíos no son los Mad Angels, pero aun así son bastante duros. En total son nueve. El primer grupo consta de cinco moteros. Los reconocerás a todos; se ve que no aprendieron bien la lección la primera vez. El segundo grupo se compone de los cuatro motoristas restantes, incluido ese con el que quizá chocaste persiguiendo a Jimmy. Al final, Ryo agarrará a uno de ellos y le exigirá que le diga dónde puede encontrar a los Mad Angels. El motero le dice que vaya a la parte de atrás del Almacén en cuanto haya oscurecido.

En fin, de vuelta al curro. Recoge tu jornal a las 5 p.m. y ve al área del Almacén núm. 17, situado al otro lado del puerto.







ÁNGELES LOCOS TRAS EL ANOCHECER

Una panda de Mad Angels ha acorralado a Mark contra una caja y le están dando una paliza. Esta pelea será muy reñida y sólo usando ciertas tácticas podrás ganar. Hagas lo que hagas, no dejes que se pongan a conectar combos: si creen que te estás debilitando empezarán a aporrearte de lo lindo. Muévete sin cesar: esquiva y finta cuanto puedas. Intenta hacer que se abalancen a por ti y agárralos entonces por detrás. Un movimiento por detrás les dolerá mucho más que uno normal. Cuando sólo te quede un adversario, estará pero que muy furioso y será el doble de letal que antes. No lo subestimes.

Tras la batalla, acércate a Mark y ayúdalo. Está realmente mal; tendrás que levantarlo y llevarlo a algún lugar seguro. Los dos os sentáis al borde del muelle y habláis de lo que está pasando. Los Mad Angels atacan a Mark porque su hermano filtró información sobre ellos. Mark cree que podría estar muerto, ya que los Mad Angels van muy en serio. Al parecer, están negociando algún tipo de acuerdo con la organización de Lan Di. Cada vez estás más y más cerca. Un par de peleas más y lo habrás conseguido.

Tras este pequeño incidente, ve al área del Salón del Puerto. Si está el viejo sentado junto a la pared, conversa con él. Te dirá cómo rematar el Paso de la Sombra. El movimiento completo se llama la Hoja de la Sombra (Shadow Blade), y se puede ejecutar pulsando Adelante + Y+ B, A.





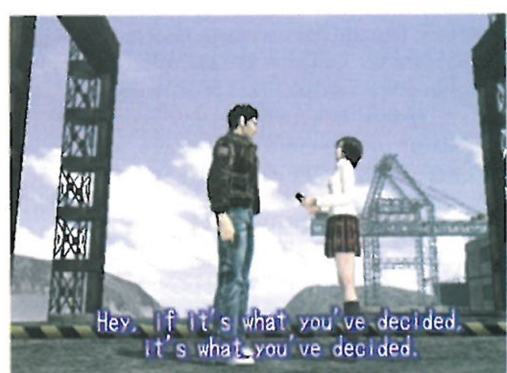


¡DI PATATA!

Es hora de volver a casa. Asegúrate de guardar la partida antes de irte a dormir y por la mañana vete directo al trabajo. Hoy deberías poder hacer un muy buen papel en la carrera. Toma tu premio y ponte a trabajar. Trasladarás cajas desde enfrente del Almacén núm. 11 al número 18. No habrá ninguna incidencia durante el día.

A la hora de comer te sentarás con los chicos como de costumbre. Nozomi y su amiga vienen corriendo. Nozomi quiere una foto de los dos juntos, pero Ryo sale con un careto serio. Te dejará elegir qué foto te quieres quedar. Luego dejará caer otra vez la bomba: ha decidido mudarse a Canadá. Por eso quería las fotos. Nozomi, mientras se aleja, no deja de titubear y mirar hacia atrás. En definitiva te ha dado unas diez mil oportunidades de decir algo, pero uno tiene la sensación de que Ryo es todo músculos y nada de cerebro. Deberías tener más o menos una hora libre hasta tener que volver al trabajo. El viejo comentó que usaba el Almacén núm. 4 como área de entrenamiento. Tal vez podrías ir allí. A las 2 p.m., retoma tu trabajo. Recoge la paga a las 5 p.m. Goro estará por ahí fuera. Charla con él y, cuando se enciendan las luces, ve al área del Mercado de Tomates.









LA PERSECUCIÓN

En el área del Mercado de Tomates hay tres motoristas. Dos llevan cascos tintados; el otro es Charlie, con una chaqueta de los Mad Angels. En la primera parte de este QTE, los tres moteros cargan contra ti uno detrás de otro. Pulsa Derecha, luego Izquierda y luego A para esquivarlos. Con el botón A, Ryo saltará y desmontará de la moto al último tipo de una patada. Ryo saltará a la moto y se pondrá a perseguirlos. Mientras vas por la recta, el otro motorista te atacará. Pulsa dos veces Izquierda para evitar los ataques y luego A para tirarlo de la moto patada mediante. Sólo queda Charlie. Deberás pulsar la cruceta en varias direcciones para superar las curvas, pero eso no reviste dificultad. Al llegar al primer cruce, pulsa Izquierda. En la siguiente pulsa Derecha. Esto hará que te pongas al lado de Charlie: ahora tendrás que vértelas con una banda de Mad Angels. Acuérdate de esquivar cuando no estés atacando. Una forma muy efectiva de neutralizar al grupo es realizar una Patada Ciclón (Cyclone Kick) en carrera.

Una vez derrotados, Charlie se enfada mucho. No te le acerques demasiado o sólo conseguirás que te arroje contra una caja. Se impone una ración de patadas aunque, de hecho, cualquier movimiento que implique ir hacia delante va bien, porque significa que puedes realizarlo a unos pasos de distancia, manteniéndote así fuera de su alcance.

Tras ser tumbado por última vez, Charlie te dice a regañadientes que un pez gordo chino con una toga de seda ha estado dando órdenes por ahí. Según parece, está a punto de partir en uno de los buques de carga. Debe de ser Lan Di. ¡Todavía está en el país! Tú dabas por hecho que se había ido.







MÁS INFORMACIÓN

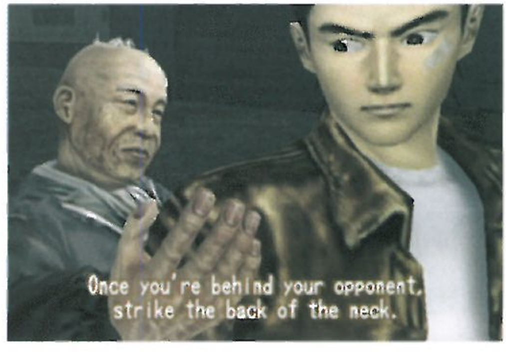
Es hora de echar un sueñecito. Por la noche sueñas con Lan Di. Para más información mira el recuadro 'Soñando con el enemigo'.

Por la mañana intenta ganar en la carrera y luego prepárate para empezar a trabajar. Hoy tendrás que llevar al Almacén núm. 18 unas cajas que hay ante el número 15. Es un largo trecho y tendrás suerte si entregas más de diez cajas antes de las 5 p.m. No habrá mucho por hacer a la hora de comer. Paséate por ahí hasta las 2 p.m. y luego métete otra vez en faena. Por la tarde, uno de los matones golpea a Goro. Tras gritar y agitar un poco los brazos, sale corriendo. Ryo lo persigue. Estaba claro que era una trampa pero, como ya debes de saber, Ryo no es que sea un tío especialmente avispado. El combate que viene ahora no es una Batalla Libre: se te obsequia con un **QTE**. Algunas de las pulsaciones de botón de este evento van muy seguidas. Las tres últimas, en concreto, aparecen apenas has pulsado la anterior.

Sigue trabajando hasta las 5 p.m. y recoge tu sueldo. Tendrás una conversación con Mark de forma automática. Éste te cuenta que dentro de poco habrá un acuerdo en el mercado negro, el **Long Zha**. Él no sabe exactamente dónde, sólo que será pronto. Hay dos extranjeros, Tony y Smith, que saben más al respecto, pero nadie sabe dónde están. Cuando termine la conversación, ve a buscarlo otra vez y habla un rato más con él.

Holgazanea hasta las 8 p.m. Pilla el autobús y habla con **Eri**, delante de You Arcade. Te dirá que Nozomi está afligida y que se encuentra en el **Parque de Sakuragoka**. Vete directo al parque y siéntate a su lado. Justo tras las 11 p.m. se va a casa y tú haces lo mismo.







IMPRESCINDIBLE

QTE
Persigue al matón y apalea a sus amigos.

Long Zha
Habla con Mark para enterarte de un negocio.

Eri
Habla con Eri delante de You Arcade.

Parque de Sakuragaoka
Ve al parque y habla con Nozomi.

SOÑANDO CON EL ENEMIGO

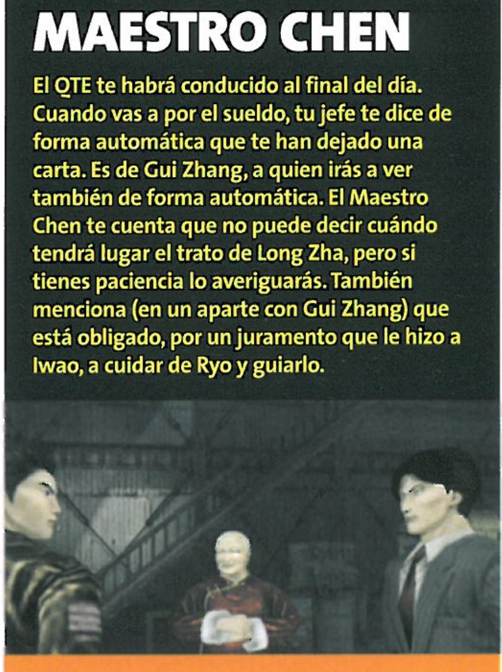
Lan Di está muy cerca; Ryo tiene esa corazonada. Está aquí, en el puerto. Nuestro héroe podría tenerlo a tres metros y él no lo sabría. Lan Di debe de saber que Ryo está aquí...





MAESTRO CHEN

El QTE te habrá conducido al final del día. Cuando vas a por el sueldo, tu jefe te dice de forma automática que te han dejado una carta. Es de Gui Zhang, a quien irás a ver también de forma automática. El Maestro Chen te cuenta que no puede decir cuándo tendrá lugar el trato de Long Zha, pero si tienes paciencia lo averiguarás. También menciona (en un aparte con Gui Zhang) que está obligado, por un juramento que le hizo a Iwao, a cuidar de Ryo y guiarlo.



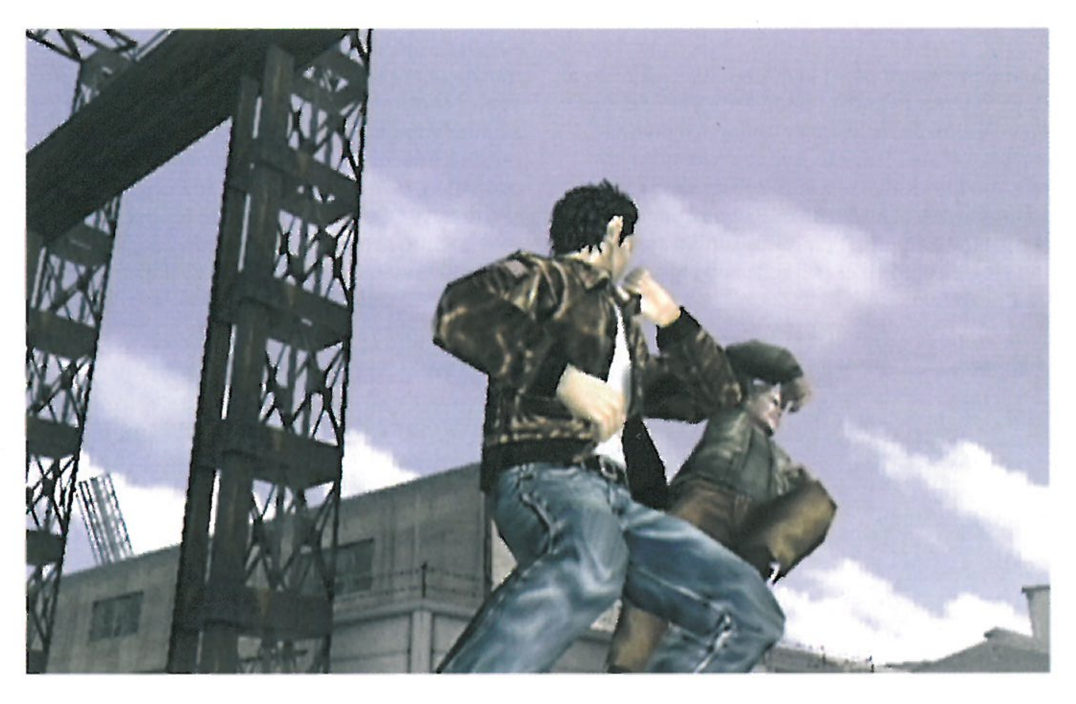
ÚLTIMO DÍA EN EL TRABAJO

Despierta por la mañana y vete derecho al trabajo. A estas alturas deberías poder ganar la carrera. La tarea de hoy es algo más complicada de lo habitual. Tendrás que llevar cajas desde delante de la puerta de los Viejos Almacenes al Almacén núm. 8. Allí hay a su vez unas cajas rojas que hay que trasladar al Almacén núm. 18. Tras haber hecho el recorrido entero una o dos veces no te parecerá tan malo. A la hora de comer, Goro y Mai te hacen una visita. Suena absurdo, pero están pensando en ¡casarse! Después de charlar con ellos, vuelve con tus compañeros de trabajo y habla con ellos. Mark te dice que el trato de Long Zha se va a llevar a cabo muy pronto. Uno de los otros tipos te cuenta que a los dos extranjeros, Tony y Smith, se les ha visto por la cafetería. No te molestes en comprobar el área de la cafetería: en ese momento no estarán ahí. Aguarda hasta las 2 p.m. y vuelve al trabajo.

Hacia las 4 p.m., verás a dos de los moteros frente a la cafetería. ¡Deben de ser los dos a los que buscas! Cuando intentes preguntarles huirán. Ryo va detrás de ellos. En cualquier esquina, alguien intentará frenarte. Tendrás que esquivar todos los obstáculos que te saldrán en forma de diversos QTE. Todos son bastante sencillos. Los únicos que pueden suponerte algún problema son los de flechas con opción múltiple. Con la furgoneta aparcada pulsa Derecha. En el segundo pulsa Derecha para seguir al individuo de la camisa rosa. Puedes permitirte pifiarla dos veces a lo sumo; una más y un camión volcará ante ti. Cuando al fin lo atrapes te dirá de mala gana que la única persona que sabe algo acerca del Long Zha es Terry, el jefe de los Mad Angels. Por desgracia, nadie sabe dónde está. Tras hablar con el Maestro Chen puedes volver a visitar al viejo. Te enseñará un nuevo movimiento: el Cross Charge. Luego vete a casa.







¡NOZOMI ESTÁ EN APUROS!

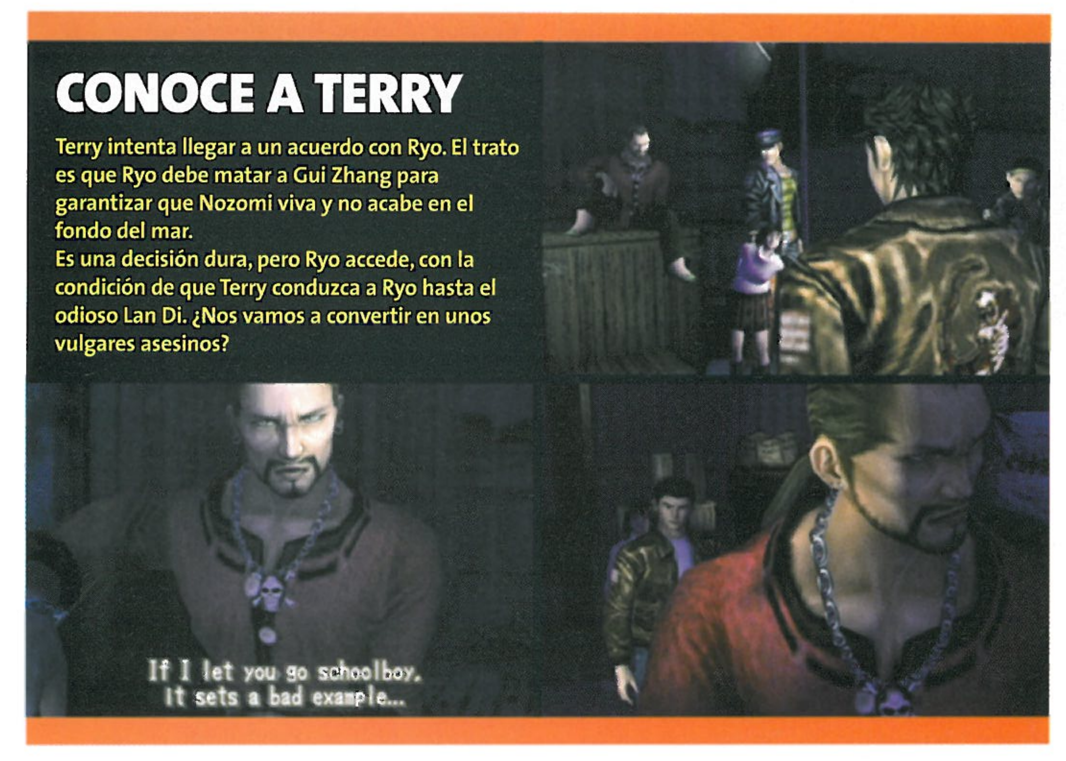
Ryo se despierta a las 11:45 p.m. Ine-san todavía está levantada, y le cuenta que Aida-san llamó para decir que Nozomi aún no había vuelto a casa. En ese instante suena el teléfono. ¡Es Chai! Ha raptado a Nozomi y la tiene cautiva en el puerto. Tienes cuatro horas para llegar allí. De lo contrario... mejor ni pensarlo.

Para cuando salgas de la casa ya habrás perdido 30 minutos. Ahora sólo tienes tres horas y media para llegar allí. Ve a Dobuita por la entrada de atrás (la casa del Sr. Yamagishi). Al llegar a la parada de autobús te das cuenta de que con los autobuses nocturnos no llegarás a tiempo. Ve a la tienda de Motos y llama a la puerta. El tipo no tiene ninguna moto que funcione disponible, pero sabe de alguien que sí. Vuelve por donde viniste hasta llegar a Sakuragaoka. Hay una moto aparcada ante una casa. Llama a la puerta y pídela prestada. Para cuando salgas a carretera abierta tendrás un minuto y medio para llegar al puerto. Con el gatillo derecho aceleras y con el izquierdo frenas. Mírate el recuadro 'Como un relámpago' para saber cómo saldar con éxito esta sección. Si llegas allí a tiempo, te recibirá una banda de Mad Angels. Los nuevos movimientos que has aprendido hace poco te serán muy útiles en esta pelea.

Si te quedas atascado en un rincón, usa una Patada Ciclón para ganar algo de espacio. Abatido el primer grupo, Ryo entrará en el almacén de los Mad Angels, ahora abierto. Dentro te espera una nueva cuadrilla de matones. Están un poco más tensos que el último grupo, pero aun así no deberían ser un problema. Liquidados todos los matones, al fin conocerás a Terry. Llévate a Nozomi a casa y duerme un poco.

CONOCE A TERRY

Terry intenta llegar a un acuerdo con Ryo. El trato es que Ryo debe matar a Gui Zhang para garantizar que Nozomi viva y no acabe en el fondo del mar.
Es una decisión dura, pero Ryo accede, con la condición de que Terry conduzca a Ryo hasta el odioso Lan Di. ¿Nos vamos a convertir en unos vulgares asesinos?



COMO UN RELÁMPAGO

Hagas lo que hagas, no uses los frenos. En las curvas bruscas, suelta el acelerador un instante y vuelve a pulsarlo. Si empiezas a frenar no llegarás a tiempo. La mejor forma de tomar curvas es ir por el exterior y adentrarte luego a toda velocidad. Si no te parece que vayas a lograrlo, afloja un poco el acelerador. En cuanto pierdas el control, podrás respirar tranquilo.

¡DESPEDIDO!

Cuando te levantes por la mañana, vete directo al Dojo. Ryo rezará ante el estandarte y tendrá una breve visión de su padre entrenando con una espada Katana. Tras eso, Ryo se va derecho al puerto. Hoy es algo distinto. Ryo no sabe cómo sobreponerse al hecho de que tiene que matar a Gui Zhang a fin de llegar hasta Lan Di. Tom está tan alegre como en él es habitual y logra animar un poco a Ryo.

Cuando vayas a la oficina, tu jefe te despedirá. No es culpa suya, él sólo cuida lo suyo. Esto no hace mucho por el estado de ánimo de Ryo, así que se vuelve con Tom. Según se le acerca, Tom empieza a bailar y realiza una patada giratoria. Tom se presta a enseñársela a Ryo. Declina la oferta con educación, pero acepta cuando te lo diga por segunda vez. De esta forma, Tom te enseñará el movimiento completo, en lugar de sólo parte de él. El movimiento que te enseña se llama Patada Tornado (Tornado Kick). La primera fase del movimiento se ejecuta pulsando Adelante, Adelante + A. Para completar el movimiento debes volver a pulsar A, justo después de la patada anterior.

Por suerte no tendrás que esperar todo el día para tu siguiente confrontación. Sólo podemos imaginar que te pasaste el día llevando a Tom al aeropuerto y despidiéndote de él, porque vuelve a América. Cuando recobres el control, será de noche. ¡Prepárate para la parte más repleta de acción del juego!













BATALLA CONTRA 70 HOMBRES

Prepárate para una batalla muy, muy larga. En primer lugar, uno de los sicarios de Terry viene a tu encuentro y te dice dónde esperar para luchar con Gui Zhang. Cuando éste aparezca, Ryo intenta hacer ver que está luchando; en realidad pretende conseguir que Gui Zhang también finja. Gui Zhang no se entera de lo que pasa y los dos acaban luchando de verdad. En un momento dado, ambos caen al suelo tras unos impresionantes movimientos. Terry ve aquí la oportunidad de matarlos a los dos e intenta aplastar a Gui Zhang con un bloque de cemento. A continuación viene un QTE; si no lo haces bien, ¡Gui Zhang morirá!

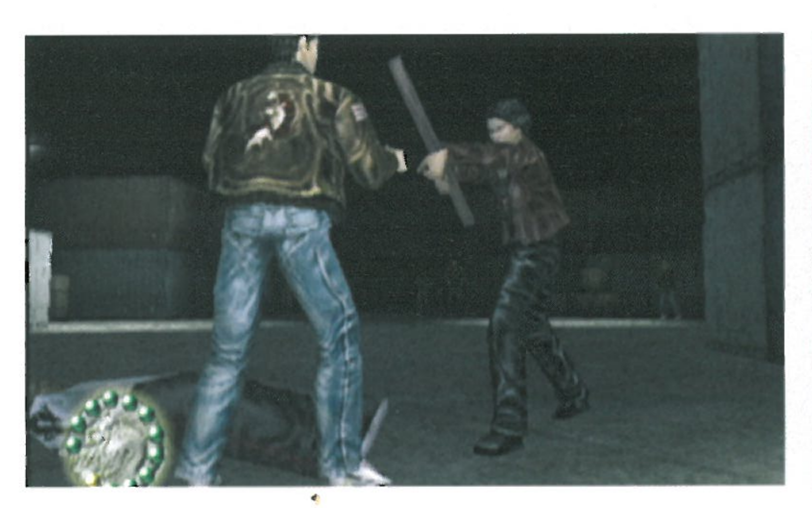
Terry se escapa. Aquí es donde las cosas se ponen muy feas. Tienes que llegar hasta Terry abriéndote paso entre 70 miembros de la banda de los Mad Angels. A la mayoría te los puedes cargar con una patada, pero hay unos diez capaces de soportar un buen castigo. Para empezar, usa la Patada Tornado que te enseñó Tom. Si calculas bien el momento idóneo, puedes liquidar a un tío y luego al de detrás con la segunda parte del movimiento. Si por alguna razón fallas, corre por ahí para recuperar parte de tu energía.

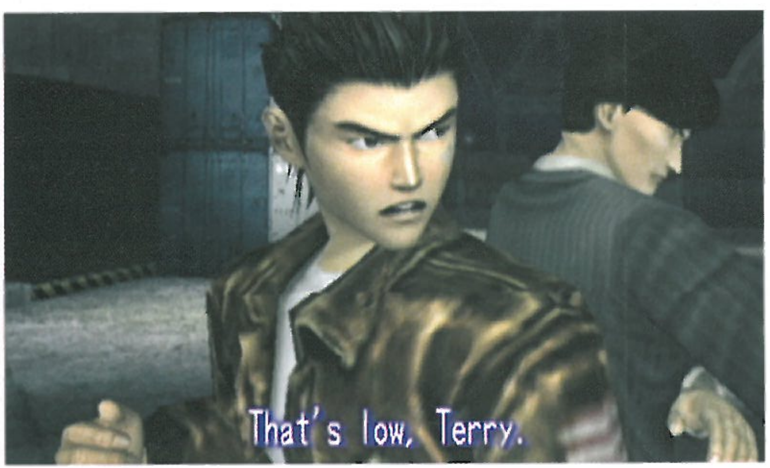
Tras vencer a 25 hombres, viene a por ti el primer subjefe. No es tan fácil de tumbar como los demás y te ataca con más saña. Usa contra él Patadas de la Medialuna, Ciclón y Tornado, Lunas Oscuras, Blindaje Punzante y proyecciones. Cuando caiga, ponte a zurrar de inmediato a los 25 siguientes hombres. Corre de aquí para allá para hallar una posición decente y quédate ahí. El segundo subjefe es algo más duro que el primero. Usa los mismos movimientos, pero no intentes arrojarlo a menos que lleve un impulso excesivo y quede indefenso. Si intentas lanzarlo de cualquier otra forma, te golpeará con su barra de hierro. Los 19 macarras siguientes están un tanto más inquietos. Es comprensible, teniendo en cuenta que dos hombres han eliminado a ¡50 de sus compañeros! Con todo, no traerán problemas: con dos o tres patadas en lugar de una bastará.

El oponente número 70 es el tío grandote que estaba junto a Terry en el almacén. Necesitarás tener al menos la mitad de tu energía cuando llegues hasta él. Si pierdes energía durante la pelea, corre un poco para recargarte. A menos que estés atacando, quédate lejos. El tipo cuenta con un alcance descomunal y unas proyecciones muy poderosas. Esquiva sin parar y, cuando tengas ocasión, arréale una Hoja de la Sombra. Todos los movimientos corrientes funcionan, pero quizá sea la Luna Oscura el mejor debido a su alcance.

Una vez despachado ese monstruo, al fin puedes enfrentarte a Terry. Gui Zhang te pide que se lo dejes a él. No habría ningún problema si Terry no estuviera armado. Cuando saque de repente una barra de hierro, tendrás que arrancársela, así que prepárate para el QTE.

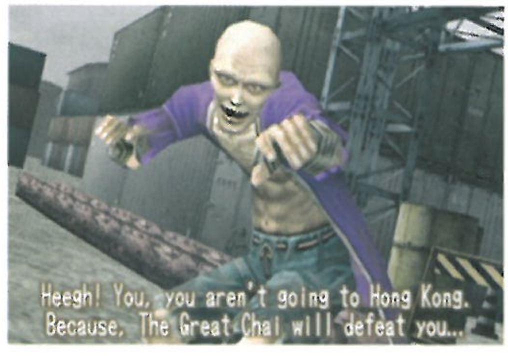
Terry te dirá que Chai ya ha llevado a Lan Di al barco. Más vale que te vayas a casa.














¡ADIÓS, HASTA LA VISTA!

Por la mañana, Ryo hace las maletas y se marcha. Fuku-san le da algo de dinero mientras Ine-san observa en secreto desde el rincón. El Maestro Chen y Gui Zhang vienen a verte al puerto. Gui Zhang dice que viene contigo y que te enseñará un nuevo movimiento. La Voltereta de la Golondrina (Swallow Flip) es el primer movimiento de contraataque que aprendes y se realiza pulsando Atrás + X, A.

Chai acecha en una plataforma que está justo sobre ti. Tirará de una patada una enorme barra de metal que no te da por poco. La barra cae sobre un extremo y golpea a Gui Zhang en la pierna. Mientras el Maestro Chen cuida de él, Chai baja al suelo de un salto y te reta a un último combate. Esta vez no te costará tanto vencerlo como en vuestro primer enfrentamiento. Usa tu recién adquirida Voltereta de la Golondrina, la Hoja de la Sombra y cualquier otra patada que puedas ejecutar. Desde luego no será una lucha fácil, pero en principio no debes perder. Una secuencia de vídeo muestra a Lan Di yéndose a Hong Kong. ¡Maldición! Demasiado tarde. Como cualquier malo final, Chai se revolverá de repente, así que prepárate para un QTE.

Ahora que Chai se ha hundido en las profundidades del océano, puedes volver a ver cómo está Gui Zhang.

Ahora es imposible que venga contigo, pero te asegura que seguirá tu pista cuando se haya recuperado. El Maestro Chen te da la dirección de un buen maestro al que conoce. Por lo menos tendrás alguna referencia cuando llegues a Hong Kong.

El ferry se aleja en la noche y Ling Sha Hua le sonríe...



